



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

COMPUTACION GRAFICA

PROYECTO: FERIA

Leonel Macario Falcon
Jesus Tirado Perez

GRUPO: 2

SEMESTRE 2019-2

Manual Usuario

✓ Propósito.

El presente manual tiene como finalidad ser una guía básica de operación del sistema; permitiendo al lector del mismo adquirir las destrezas y conocimientos indispensables para una operación adecuada del sistema, y ser una herramienta de consulta de primera mano a la cual puede recurrir el usuario en cualquier momento.

Se pretende dar una idea mas detallada de los alcances y ventajas del sistema en el que se recrea por medio de un software el ambiente de una feria de pueblo tradicional.

Cualquier comentario o sugerencia el desarrollador del sistema esta dispuesto a recibirla con todo agrado; mediante correo electrónico a leonel_117@comunidad.unam.mx; gracias por su confianza.

✓ Conocimientos necesarios.

- Conocer previamente el funcionamiento de un computador.
- La Manejo del IDE de desarrollo Visual Studio Community 2017
- Descargar las librerías de OpenGL para poder compartir el proyecto.
- La computadora debe contar con las siguientes características para poder ejecutar el proyecto: Procesador de 2 Núcleos y 4 Hilos, 8GB RAM, Tarjeta de video dedicada con 2 GB GDDR3.
- Es necesario contar con un teclado conectado, OPEN GL no funciona con paneles táctile.

Instrucciones:

- 1.- Compilar y ejecutar el proyecto en Visual studio Community 2017.
- 2.- Seleccionar la pantalla en la que se muestra la Virtualización.
- 3.- Para poder desplazarse sobre el plano se utilizan las teclas: A (izquierda), W (enfrente), D (derecha), S (retrocede)
- 4.- Para poder modificar la altitud de la cámara se emplean las teclas RegPag (elevación) y SigPag (descenso).
- 5.- Existen tres ubicaciones de cámara y se seleccionan con las teclas: 1,2,3
- 6.- Las animaciones se activan con la tecla: L
- 7.- La luz ambiental se apaga y prende con al tecla: 5
- 8.- El sonido Ambiental se activa con la tecla: T



